

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENDESKRIPSIKAN TUMBUHAN ATAU BINATANG SEKITAR SECARA SEDERHANA BERDASARKAN CIRI-CIRINYA PADA KELAS II SDN PRAJJAN CAMPLONG MADURA

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENDESKRIPSIKAN TUMBUHAN ATAU BINATANG SEKITAR SECARA SEDERHANA BERDASARKAN CIRI-CIRINYA PADA KELAS II SDN PRAJJAN CAMPLONG MADURA

Muhammad Sirat

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, muhammasirat@yahoo.com

Utari Dewi ,S.Sn. M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan ciri-ciri hewan atau tumbuhan yang diterapkan di kelas II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura. Media permainan ular tangga merupakan media yang dipilih untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena jika hanya dengan menggunakan buku paket maka pembelajaran dirasakan kurang bervariasi dan kurang inovatif sehingga materi yang disampaikan kurang bisa diterima oleh siswa.

Pengembangan media ular tangga dilakukan dengan menggunakan model pengembangan R&D Borg and Gall dalam Sugiyono (2010:409). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan tes. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi I mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 97,5%, ahli materi II sebesar 80%, ahli media I sebesar 90% dan ahli media II sebesar 75%. Sedangkan uji coba perseorangan pada siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,97% dan uji coba kelompok kecil sebesar 88,39%. Pada analisis hasil tes, pre-test mendapatkan nilai rata-rata 61,93% dan post-test mendapatkan nilai rata-rata 91,82%, dan dengan menggunakan perhitungan uji-t didapatkan t_{hitung} sebesar 4,87, jika dibandingkan dengan t_{tabel} yang didapatkan dari $db=28-1=27$ dengan taraf signifikansi 5% akan didapatkan t_{tabel} sebesar 2,045, maka t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , yakni $4,87 > 2,045$. Berdasarkan hasil analisis data validasi dan tes, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana, layak dan efektif bagi siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Ular Tangga, Bahasa Indonesia

Abstract

This research has an aims for producing an appropriate and effective product of instructional media to be use in the subject of Indonesian materials about describing the characteristics of an animal or plant applied in class II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura. Snakes and ladders game media selected to be developer media of learning. Because if using only a textbook, the learning proses will be felt less varied and less innovative, so that the material presented cannot be accepted by the students easily.

Snakes and ladders media development is done by using the model of the development of R&D Borg and Gall by Sugiyono (2010: 409). Instruments of data collection using questionnaires, interviews, observation and tests. The validation results obtained from subject matter experts I get a percentage of the average value of 97.5%, a second material experts by 80%, media experts I by 90% and media experts II by 75%. While testing the individual on the students get an average of 92.97% and a small group trial amounted to 88.39%. In the analysis of the results of the test, pre-test to get the average value of 61.93% and post-test scores on average 91.82%, and by using t_{test} calculations obtained t_{hitung} 4.87, compared with the t_{tabel} obtained from $db = 28-1 = 27$, with a significance level of 5% will be obtained t_{tabel} 2,045, then t_{hitung} greater than t_{table} , namely $4.87 > 2.045$. Based on the analysis of data validation and test, it can be concluded that the media game of snakes and ladders Indonesian language subjects describe a plant or animal material in a simple, feasible and effective for grade II SDN Prajjan Camplong Madura.

Keywords: Development, Media Snakes and Ladders, Indonesian Language.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada pada seluruh daerah di Indonesia masih belum merata dengan baik, hal ini dapat dibuktikan dengan minimnya jumlah pengajar di daerah terpencil sehingga pada saat ini pemerintah masih terus

mengusahakan pemerataan pendidikan dengan mengirimkan pengajar ke daerah terpencil dan terluar melalui program SM3T. selain dari faktor tersebut, yang membuat daerah masih rendah pendidikannya adalah dari faktor masyarakat itu sendiri, bisa dikatakan sebagai pendidikan yang bagus, Pendidikan di Indonesia pada saat ini masih jauh dari harapan dan terlebih lagi yang

ada di daerah tertinggal anak-anak di daerah itu masih kurang dalam menyerap pendidikan. Hal ini disebabkan kurangnya minat dalam belajar dan mereka lebih suka bermain dan bekerja.

2. Lingkungan yang tidak mendukung menjadi hambatan dalam proses belajar, pemerintah melakukan banyak cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya pembuatan kurikulum 2013 yang ditujukan untuk anak-anak bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun dilapangan kurangnya respon dari siswa karena kurikulum 2013 siswa dituntut untuk aktif sedangkan dilapangan siswa kesulitan menerima materi yang disampaikan oleh guru.
3. Menurut Nana Sujana dan Ahmad Rifai (2011:1) Proses belajar-mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

dalam UU No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian maka guru merupakan kunci dan sekaligus ujung tombak pencapaian misi pembaharuan pendidikan, mereka berada pada titik sentral untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan dan misi pendidikan Nasional yang dimaksud. Oleh karenanya secara tidak langsung guru dituntut untuk lebih profesional, inovatif, perspektif dan proaktif dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

4. Pada tahap observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Perajjan Camplong Sampang Madura pada kelas II. Observasi dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2015 dengan guru Siti

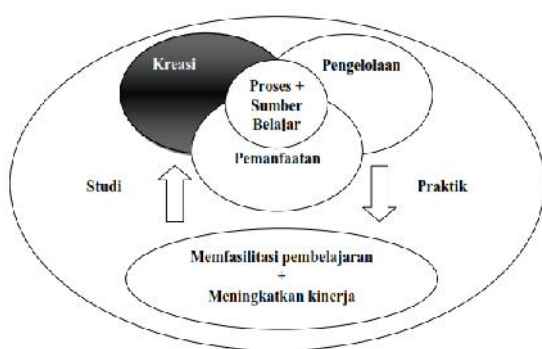
Hafadoh. Dari hasil observasi peneliti dijumpai masalah yaitu pada materi tentang mendeskripsikan tumbuhan atau binatang sekitar secara sederhana berdasarkan ciri-cirinya siswa mengalami kesulitan menerima pesan dari guru. Siswa belum bisa memahami materi yang disampaikan guru karena siswa lebih suka bermain dengan teman yang ada disampingnya ketika jam pelajaran berlangsung dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa kurang berminat jika pembelajaran dilakukan secara konvensional dimana didalam kelas guru hanya menggunakan papan tulis dan buku paket dan materi yang disampaikan dengan ceramah serta tidak di ulang-ulang. Dilihat dari nilai TUGAS, UTS dan UAS Bahasa Indonesia yang masih dibawah KKM sebesar 70 berjumlah 22 siswa dari 28 siswa kelas II SDN Prajjan. Silabus yang digunakan di SDN tersebut menggunakan kurikulum 2013 dan RPP yang dipakai oleh guru selama dua semester tehnik yang digunakan guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku paket dan belum pernah menggunakan media yang sesuai untuk pembelajaran kelas II Buku paket mata pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

5. Hal tersebut yang menyebabkan siswa sulit untuk memahami mata pelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan menggunakan permainan, salah satunya adalah permainan ular tangga. Media permainan ular tangga sudah tidak asing bagi siswa, dengan permainan ular tangga secara tidak langsung siswa memulai permainan dengan melempar dadu. Setelah dadu berhenti, siswa memindahkan bidak sesuai dengan jumlah lubang yang terdapat diatas dadu dan setelah itu permainan bergiliran dengan teman yang ada disampingnya dan ketika siswa berdiri diatas kolom yang terdapat tangga maka secara otomatis siswa naik ke ujung tangga dan apabila sebaliknya siswa masuk ke kolom yang terdapat kepala ular maka secara otomatis siswa turun sampai ke ekor ular.

6. KAJIAN TEORI

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran (Barbara B. seels dan Rita C. Richey,1994:38)

7. Dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Yang dijelaskan dengan. (1) pesan yang didorong oleh isi (2) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori; dan manifestasi fisik dari teknologi (Barbara B. seels dan Rita C. Richey,1994:39)
8. Definisi teknologi pendidikan AECT (1977:72) teknologi adalah proses yang kompleks dan terpadu yang mencakup orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menghasilkan masalah, mencari cara pemecahan, mengimplementasikan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang berkenaan dengan semua aspek belajar manusia.
9. Menurut Azhar Arsyad (2009:91) media berbasis visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sebuah benda; (b) diagram lukisan yang dihubungkan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi (d) grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka ada berapa prinsip umum yang perlu diketahui penggunaan efektif media berbasis visual



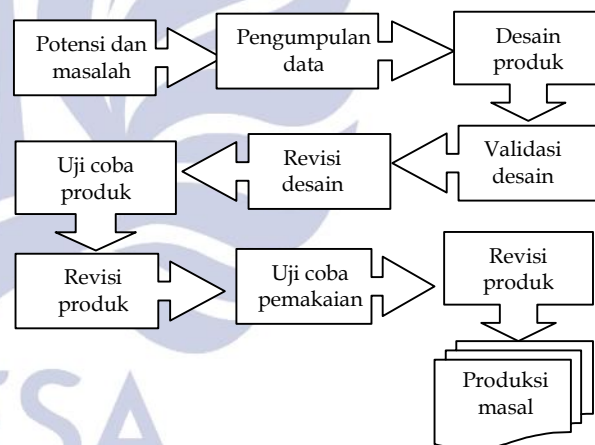
Dalam kawasan teknologi pendidikan menurut AECT 2008 yang didefinisikan oleh molenda yaitu : *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learnig and improving performance by creating, using, and managing*

appropriate technological processes and resources (Molenda, 2008:1) dan jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia artinya Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dengan sumber daya.

Dalam penelitian ini media permainan ular tangga termasuk dalam ranah creating, yaitu membuat suatu produk berupa media yang berbentuk visual yang digunakan didalam kelas.

10. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini pengembang menggunakan model pengembangan *Reseach and Development (R&D)*. Model R&D adalah model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2010:407:



Teknik Analisis Data

Analisis Data Instrumen Wawancara

Tahap pertama wawancara dengan guru-guru di SD prajjan camplong sampang Madura untuk memperoleh data tentang karakter karakter siswa dan hal-hal terkait pembelajaran baik itu guru dan media pembelajaran.

Menurut arikunto 2002, menyatakan bahwa wawancara merupakan sebagai metode pengumpulan data, proses wawancara peneliti pada siswa, guru dan pada ahli materi, dan ahli media untuk mendapatkan masukan sebelum proses produksi.wawancara di lakukan dengan metode bebas terpimpin, artinya wawancara di

lakukan dengan sungguh-sungguh dan pernyataan tidak menyimpang dengan pedoman wawancara.

Analisis Data Instrument Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data untuk meneliti perilaku responden yang telah diamati dengan teknik scanning. Menurut Arikunto (2013:31) dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapi dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument format yang disusun berisi item item tentang kejadian tingkahlaku yang digambarkan akan terjadi.

Analisis Data Instrument Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Dalam mengukur media pembelajaran yang efektif, maka diperlukan suatu alat ukur dan salah satunya berupa tes. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan atau pengetahuan siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura terhadap materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana sebelum menggunakan media permainan ular tangga ketika pembelajaran (pre-test) dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga ketika pembelajaran (post-test)

11. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan yang diperoleh dari para ahli media dan ahli materi .

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi I

Nama : Siti Hafadoh.A, S.Pd
NIP : 197105221991042001
Jabatan : Guru
Lembaga : SDN Prajjan

Berdasarkan hasil validasi materi yang diperoleh dari ahli materi I mendapatkan persentase nilai sebanyak 97,5% dan nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat baik sehingga media permainan ular tangga layak digunakan dan dapat diterapkan di SDN Prajjan Camplong Sampang Madura

Ahli materi II

Nama : Drs. Hendratno.
NIP : 196909021993031003

Jabatan : Dosen PGSD - Unesa

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Hasil rata-rata nilai yang diperoleh dalam tabel validasi ahli materi II mendapatkan nilai rata-rata 80% dan nilai ini termasuk dalam katagori sangat baik

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media I

Nama : Khusnul Khotimah.

NIP : 197906042003122006

Jabatan : Dosen KTP FIP Unesa

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil wawancara ahli materi I yaitu mendapatkan nilai 90% dan nilai ini sangat baik sehingga media permainan ular tangga layak digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran kelas II SDN Prajjan camplong Sampang Madura

Ahli media II

Nama : Citra Fitri Kholidya.

NIP : 198805162015042002

Jabatan : Dosen KTP FIP Unesa

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan hasil persentase hasil tabel wawancara ahli media II rata-rata yang di peroleh yaitu 75% dan hasil nilai ini termasuk dalam kategori baik sehingga media permainan ular tangga layak digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran kelas II SDN Prajjan camplong Sampang Madura

Hasil Uji Coba Perorangan

Dari hasil yang diperoleh dalam tabel perseorangan yang dilakukan SDN Prajjan Camplong Sampang Madura mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,97% sehingga nilai ini dapat dikatakan sangat baik dan media layak untuk diterapkan kepada siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Dari hasil uraian uji coba yang dilakukan dalam kelompok kecil di kelas II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura mendapat nilai rata-rata sebesar 88,39% yang di peroleh dalam tabel sehingga media permainan ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura.

Hasil Tes

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes, maka dapat diketahui bahwa siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura sebelum menggunakan

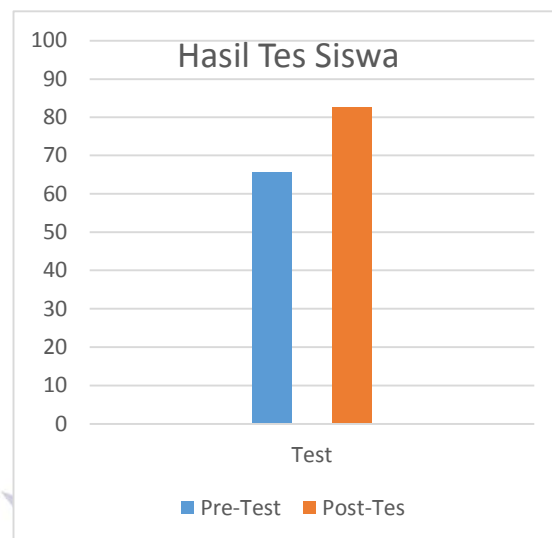
media permainan ular tangga (*pre-test*) mendapatkan hasil rata-rata 61,93 dan Sesudah menggunakan media permainan ular tangga (*post-test*) mendapatkan hasil rata-rata 91,82 sehingga dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk pembelajaran didalam kelas.

Pembahasan

Dari hasil falidasi ahli media dan ahli materi memiliki nilai adalah sebagai berikut:

1. Ahli materi I memberikan persentase nilai sebanyak 97,5% dan nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat baik
2. Ahli materi II memberikan nilai yang diperoleh dalam tabel validasi ahli materi II mendapatkan nilai rata-rata 80% dan nilai ini termasuk dalam katagori sangat baik
3. Ahli media I memberikan hasil wawancara mendapatkan nilai 90% dan nilai ini sangat baik
4. Ahli media II memberikan persentase hasil tabel wawancara ahli media II rata-rata yang di peroleh yaitu 75% dan hasil nilai ini termasuk dalam kategori baik
5. Uji coba perorangan mendapatkan nilai sebanyak 88,6% dengan kategori sangat baik
6. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai sebanyak 91,1% dengan kategori sangat baik

Berdasarkan hasil analisis data nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, sedangkan $db = 28 - 1 = 27$, sehingga diperoleh $t_{tabel} 2.045$. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , yakni $4,87 > 2,045$, t_{hitung} yang lebih besar dari pada t_{tabel} menunjukkan bahwa media permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk membantu siswa mempermudah pembelajaran materi mendeskripsikan tumbuhan dan binatang secara sederhana pada mata pelajaran bahasa Indonesia.



Gambar 4.2 Grafik Hasil Tes Siswa

12. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan R&D Borg and Gall dalam Sugiyono (2010), maka pengembangan media permainan ular tangga mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang sekitar secara sederhana berdasarkan ciri-cirinya pada kelas II SDN Prajjan Camplong Sampang Madura dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut

- a. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi, uji coba ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, media permainan ular tangga materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana mendapatkan nilai rata-rata yang sangat baik sehingga layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran untuk siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura.
- b. Hasil nilai tes siswa kelas II SDN Prajjan Camplong Madura menunjukkan nilai post-test lebih besar dari pada nilai pre-test sehingga dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana sangat efektif jika diterapkan karena membawa dampak yang sangat baik

Saran

Dalam penelitian ini pengembang telah menghasilkan media permainan ular tangga yang bisa dimanfaatkan siswa kelas II SDN

Prajan Camplong Sampang Madura oleh sebab itu pengembang menyampaikan saran yang berhubungan dengan media yang telah diproduksi, yakni:

1. Saran Pemanfaatan
 - a. Sebelum menggunakan media permainan ular tangga, sebaiknya membaca terlebih dahulu buku petunjuk pemakaian dan perawatan media / bahan penyerta
 - b. Peraturan dan cara bermain dijelaskan secara detail pada siswa sebelum memulai permainan
 - c. Setelah digunakan, sebaiknya disimpan ditempat yang kering / tidak ditempat yang lembab karena dapat mempengaruhi kualitas gambar.

2. Saran Diseminasi Produk

Media permainan ular tangga ini bisa digunakan dengan skala yang lebih besar lagi tetapi harus dianalisa terlebih dahulu masalah kebutuhan di sekolah tersebut dan karakteristik siswanya sebelum menggunakan media permainan ular tangga.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Media permainan ular tangga dapat dikembangkan lagi agar menjadi media pembelajaran yang semakin baik dari sebelumnya tetapi harus berkonsultasi terlebih dahulu dengan ahli media dan ahli materi.

Definition and Domains of the Field. Disunting oleh Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta

Sudjana, Nana, dkk. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiwati. 2012. *Metode Bermain ular tangga*, (online), (<http://www.scribd.com/doc/123703554/Metode-Bermain-Ular-Tangga-Untuk-Meningkatkan-Perkembangan-Kognitif-Kelompok-A-di-TK-Ria-Baruk-Utara-VIII-35-Rungkut-Surabaya#scribd>), diakses 10 juni 2015)

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

AECT (Association of Education and Communication Technology). 1977. Buku Teks Bahasa Indonesia. Jakarta: Rajawali

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada Jakarta

Guntoro. 2014. *sejarah ular tangga*, (online), (<http://sejarahulartangga.blogspot.com>), diakses 09 juni 2015)

Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media

Seels, Barbara B dan Rita C Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc dkk dari buku aslinya Instructional Technology: The